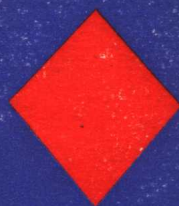


● 荣伟民 著

桥牌

自学指南

学林出版社



A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2

桥牌自学指南

荣伟民

学林出版社

责任编辑：曹坚平

封面设计：甘晓培

桥牌中学指南

荣伟民 著

学林出版社出版 上海定西路710弄37号

新华书店上海发行所发行 上海市印刷三厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 6.5 字数 137,000

1988年4月第1版 1988年4月第1次印刷 印数 1—20,000册

ISBN 7-80510-082-9/G·8 定价 1.45 元

前 言

桥牌不仅趣味横生、而且能锻炼人们的记忆力和增强对事物的推理分析、正确判断的能力，还能克制急躁情绪，提高修养。随着我国精神文明和物质文明的不断提高，群众对娱乐活动的要求已从单一的趣味性发展到与科学性、知识性相结合，因此，桥牌作为理想的项目，越来越深受人们的喜爱、越来越普及，从而成为当前最热门的社交手段之一。

但是，桥牌比其它牌戏相对讲比较难。作者去年出版了《桥牌入门捷径》一书，又应上海人民广播电台邀请在“空中体坛”作了播讲，收到各地广大读者和听众的许多来信，极大多数的意见是要求作最基本、最通俗的解释，希望能无师自通。根据这一要求，作者在原作基础上充实内容，重新编写了这本《桥牌自学指南》，对桥牌的打法、叫牌、做庄、防守作了深入浅出的叙述，并附三人桥牌的打法，对记分及按牌型学开叫均列表说明，以便于初学者记忆，给桥牌初学者和开展桥牌活动的单位提供自学读本。

本书以作者的实战经验为主，在自然叫牌法的基础上，吸取各种叫牌体制的长处，结合广大初学者的实际情况编写而成。由于水平有限，加之编写时间仓促，如有不妥之处，请广大读者来信指正，并在此向曾提出宝贵意见和建议的读者表示感谢。

荣伟民

目 录

第一章 桥牌的特点、打法及记分	1
第一节 国内外桥牌运动简况	1
第二节 桥牌的特点	2
第三节 桥牌的打法	6
第四节 桥牌的记分	9
第二章 叫牌	25
第一节 叫牌的目的和基本概念	25
第二节 叫牌性质的分类	30
第三节 开叫	33
第四节 应叫与再叫	41
第五节 争叫	68
第六节 同伴争叫后的应叫	77
第七节 自愿应叫	86
第八节 逼叫与定约	91
第三章 按牌型开叫法	97
第一节 牌型概率	97
第二节 4 张套的开叫	98
第三节 5 张套的开叫	103
第四节 6 张套的开叫	110
第五节 7 张以上长套的开叫	114
第六节 高套开叫后的应叫	118

第四章 打牌.....	127
第一节 做庄的基本技巧.....	127
第二节 打牌信号.....	148
第三节 首攻.....	153
第四节 防守方的忍让.....	158
第五节 国际比赛牌局选.....	160
第六节 三人桥牌怎样打.....	174
附：练习答案与分析.....	179

第一章 桥牌的特点、打法及记分

第一节 国内外桥牌运动简况

桥牌是以扑克牌为用具的一种牌戏，早在十六世纪英国已有类似的牌戏记载，经过几个世纪的演变，直至1925年桥牌记分表的出现，才形成当代的定约桥牌（简称桥牌）。由于桥牌的严密的科学性，而且队式比赛时双方机会均等，因此，很快遍及全球，成为国际性竞赛项目。

1950年在美国百慕大举行第一届世界桥牌锦标赛，美国队获冠军。世界桥牌锦标赛又名百慕大杯赛，但比赛地点，每届轮换；当时每年一届，现每逢单年举行一次，值得世人注目的是意大利蓝队自1957年起连续获十届冠军。

1958年8月在挪威成立世界桥牌联合会。

1960年在意大利都灵举行第一届世界奥林匹克桥牌赛，法国队获冠军。并且规定每四年举行一次。

1978年11月，我国国家体委在北京组织了第一次全国桥牌邀请赛。

1979年9月中国桥牌协会成立，万里副总理为荣誉主席，荣高棠为主席。

1980年10月中国桥牌协会加入世界桥牌联合会。

1981年3月在上海锦江俱乐部举行了第一次国际友好城市桥牌邀请赛，美国纽约队、日本东京队、荷兰的鹿特丹队

和香港队等二十个强队应邀参加了角逐。

目前，我国每年举行两次全国性比赛，一次国际比赛。各省、市、工业系统的桥牌比赛更是频繁多样，农村的桥牌活动也正在蓬勃地发展。

第二节 桥牌的特点

一、进行的方向与其他牌戏相反

桥牌不论发牌、叫牌、打牌都是顺时针方向进行。而其他许多牌戏却是逆时针方向进行的，所以打桥牌的方向就与其他牌戏相反。

二、固定坐位方向

打麻将将有东、南、西、北位置之分，但是轮换的，并不固定，出牌方向是逆时针进行。桥牌也有东、南、西、北位置之分，但坐定后不再变动，坐北的称北家，按顺时针方向，北的左面为东，坐东的称东家，东的左面为南，坐南的为南家，南的左面为西，坐西的为西家。其中北家与南家为同伴，称南北方，东家与西家为同伴，称东西方，形成南北与东西二对之间的竞争。

三、叫牌

桥牌在打牌前先要叫牌，谁发牌谁先叫，例如，第一副，北发牌，北先叫，如果北的牌不好，可以不叫，就轮到东叫，东牌不好也可不叫，四家都不叫，初学时牌可重发，比赛时牌要放进牌套移至另一桌去打。叫牌有点象打百分。打百分是叫分数，你叫65分，我叫70分，他叫80分，越叫越高，谁

叫得高谁打，最高叫到 100 分。桥牌的叫法不仅是副数叫得高的一方主打，而且在叫牌时要明确一个定约，具体如何叫是桥牌的关键，将在第二章作详细的叙述。

四、定约

打百分或打四十分时必定有个花色作将牌(或称王牌)，即从 ♠、♥、♦、♣ 四门花色中确定一个花色为将牌。桥牌通过叫牌也是在 ♠、♥、♦、♣ 中选择某一花色为将，称作有将定约。桥牌还可选择不用将牌，那就是无将定约。如果定约为无将，那么在打牌过程中，只比牌张大小，同样花色以 A 为最大，依次为 K、Q、J、10……2。如果你出的一张牌对方已经告缺，那么对方只能跟其他花色的牌，而你赢得这一墩，例如：你出 ♣ 2，对方没有 ♣，即使有 ♠ A，♥ A，♦ A 也无济于事，♣ 2 获胜。以第一家出牌的花色为标准。如果是有将定约，则将牌大于非将牌，例如你出 ♣ A，对方没有 ♣ 而出了将牌，即使是小将牌，也赢了这一墩。

五、有一家摊牌

叫牌结束后，定约者(也就是主打人，或称庄家)的同伴等对方放出第一张牌后把牌全部摊下来，摊牌的一家称为明手，不得参与这副牌的打牌意见。

六、牌的花色有等级

桥牌把 ♠、♥ 称为高级花色，♦、♣ 称为低级花色，叫牌时又把四门花色分为四级，♠ 高于 ♥，♥ 高于 ♦，♦ 高于 ♣，♣ 最低，但最高是无将，叫牌时在同一个水平上高低级的

顺序依次为无将, ♠、♥、♦、♣。

七、局方

桥牌使用的记分纸上共标出16副牌的局况(见15页),每副牌都规定了局况。局况关系很大,无局方与有局方的奖分与罚分在计算方法上大不相同,因此叫牌时要特别注意这副牌的局况。例如,第1副,表上印着“双无”,即规定第1副牌双方无局,它的含义是打第1副牌无论南北、东西,双方都是无局方,不论哪一方打成与否都以无局方的奖罚规定来计分。第2副,“南北”,指的是第2副牌规定南北方为有局方,东西方为无局方,若这副牌最后由南或北主打,打成与否要以有局方的奖罚规定来计分;如果这副牌最后由东或西主打,那么打成与否均以无局方的奖罚规定计分。第3副,“东西”,即东西方为有局方,南北方为无局方。第4副,“双有”,即南北、东西双方都是有局方,不论哪一家主打这副牌,打成与否都以有局方的奖罚规定来计分。虽然只有“双无”、“南北”、“东西”、“双有”四种局况,但第5副不是“双无”,而是“南北”,说明局况不是四副一循环,而是16副的大循环。如果一场比赛不止打16副,而是24副、32副甚至56副,那么第17副与第1副局况相同,18副与第2副局况相同,依此类推。初学时不一定要背出16副牌的局况,但打某一副牌时就要注意这副牌的局况,记分纸上都标有每副牌的局况,比赛使用的牌套上也有局况的标记。

八、牌型

打桥牌一定要掌握牌型知识,学会并熟练分析牌型分布的方法,以便利用牌型来确定一个最佳定约。牌型的概念有

下列两种。

1. 手中13张牌四门花色分布的情况，例如：♠ 3 张、♥ 2 张、♦ 5 张、♣ 3 张，称5-3-3-2牌型，又如：♠ 2 张、♥ 4 张、♦ 3 张、♣ 4 张，称4-4-3-2牌型。其中4张及4张以上的花色为长套花色，3张及3张以下的花色为短套花色。

2. 某一种花色的13张牌在四家分布的情况，例如：♠ 13张牌在四家分布的情况是东家2张、南家6张、西家3张、北家2张，称♠的分布为6-3-2-2。特别要注意的是在作有将定约时将牌的分布。例如：你定约4♥，手中有♥5张，同伴有3张，如果对方其中一家为2张，那么另一家必定是3张，将牌♥分布为5-3-3-2，如果对方其中一家只有1张，那么另一家必定是4张，将牌的分布为5-4-3-1。

牌型的读法，习惯上都以张数最多的放在前面、依次类推，例如：手中13张牌为♠4张，♥单张（即1张），♦双张（即2张），♣6张，读作6-4-2-1牌型，不可读作4-1-2-6，或1-2-4-6牌型。又如：手中13张牌为♠3张、♥4张、♦缺门（即0张），♣6张，读作6-4-3-0牌型。今后随着打牌技巧的熟练，不但要知道自己手中的牌型，还要根据叫牌以及出牌的推理来分析、判断同伴和对方手中的牌型。

九、加倍

桥牌在叫牌时往往使用加倍来作为你的叫牌，而加倍的含义有惩罚性与技术性两种，必须严格区别。

1. 惩罚性加倍

当对方定约偏高，或你认为对方的定约不能完成时可叫加倍，由于定约加倍，那么这副牌打完后，对方没有完成定

约，罚分将以倍数增加。如果对方完成定约，则奖分也将大幅度地提高。（注意：定约加倍后，奖分或罚分都并不是简单的乘2。）

2. 技术性加倍

对方开叫后，你手中持有好牌，也可叫加倍，但这不是惩罚性而是技术性的加倍，目的是要同伴叫出长套。技术性加倍的条件与使用将在第二章叫牌中叙述。

加倍只能对方叫，自己一方不能对同伴的叫牌叫加倍。只有在对方叫加倍后，你或你的同伴才可以在必要时叫再加倍。

十、牌墩数

桥牌是以墩数来确定定约的完成与否的。每一副牌共有13墩，也就是四家各打1张牌为一轮，谁的牌最大谁就赢得这1墩，过去曾实行将一轮的4张牌叠在一起由赢家收齐算1墩，这样无法进行现代的队式比赛和双人赛。在现在比赛中正确的做法是，各自将打出的牌张放在自己面前，牌面朝下。为了明确东西方与南北方各得几墩，规定赢墩的一方把牌翻过来后直放，失墩的一方把牌翻过来后横放，这样每打一轮4张牌的方向是一致的，打完13轮后很容易计算东西方与南北方各得几墩。

第三节 桥牌的打法

一、准备

打桥牌一般讲需要4个人，分南北、东西两对进行竞赛，取两副背色不同的扑克牌和一张记分纸、一张叫牌纸，并规定坐南者记分。

二、发牌

规定北家发第1副牌，发牌前将大小鬼抽去，洗牌后放在牌桌中间偏右些，请右手西家切牌，西家将牌的上半部分搬移至一旁，北家再将牌的下半部分搬到上半部分上面。但西家在切牌时，搬移的张数不宜过少或过多，上、下半部分均应保持四张以上。北发牌时，第一张先发左手东家，第二张发南家，按顺时针方向发完52张牌，最后一张应发到北家自己手中。每人得13张牌，发牌时若发有明牌(暴露牌张)或发错牌，均应重发。但发牌在队式比赛时是不拘形式的，赛前须把要打的牌全部一次发完，放入牌盒或牌套内。

牌盒与牌套均系桥牌比赛使用的工具，上面印有牌的副数号码及东、南、西、北。把发好的牌放入口袋内，每家13张，不能弄错。比赛时，每家按各自所坐方位取出，打好后再按各自所坐方位放进，移至其他桌再打。

队式比赛时，一般每桌有四副以上的牌要发，因此各人都拿一副牌，自己洗牌、切牌、发牌，虽不拘形式，但发牌时要发在自己牌桌面前，一张一张地从左至右发成四排，发完后每排13张，放进牌盒或牌套内。

三、制订定约

桥牌在打牌前必须通过叫牌来明确一个定约，叫牌时必须用高级花色盖过前者，上一节已经介绍了牌的花色等级，依次为♠、♥、♦、♣，而以无将为最大，例如：右家叫1♦，你可叫1♥、1♠、1无将，但不能叫1♣，因为♥、♠、无将都比♦大，而♣比♦小，若你要叫♣，必须叫2♣，用数字提高一副水平。叫牌必须经过连续三家不叫才算结束，

以最后一次叫牌为这副牌的定约，例如：

叫牌过程

第1副	北	东	南	西
北发牌	不叫	不叫	1 $\diamond$	1 $\heartsuit$
双方无局	不叫	1 $\spadesuit$	不叫	不叫
	2 $\diamond$	不叫	不叫	2 $\spadesuit$
	不叫	不叫	不叫	

这副牌最后定约为 2 $\spadesuit$ ，由于 $\spadesuit$ 是东先叫的，因此这副牌由东主打（也称做庄，或定约者）。

四、打牌

叫牌结束后，由主打者的下家首攻。如，东主打 2 $\spadesuit$ ，就应该由南家首攻（出第一张牌），当南家放下第一张牌后，主打者的同伴西家把牌全部摊开来，并把 $\spadesuit$ 将牌放在最右面，按顺时针方向每家各打一张牌，比一下大小，哪一家牌最大就赢得这一墩，并获下一轮的出牌权；若没有这种花色，有将定约时可用将吃，任何将牌都比非将牌大。

仍以东主打 2 $\spadesuit$ 这副牌为例，南首攻 $\diamond 5$ ，西出 $\diamond 3$ ，北出 $\diamond A$ ，东出 $\diamond 7$ ，北赢得这一墩，并获第二轮出牌权。北继续出 $\diamond 2$ ，东出 $\spadesuit 4$ ，将吃，南 $\diamond 9$ ，西 $\diamond 8$ ，东由于 $\diamond$ 单张，北打第二轮 $\diamond$ 时，即用将牌 $\spadesuit 4$ 将吃，赢这一墩，并获第三轮的出牌权。打牌时各家打出的牌都放在自己面前，不要放到桌子中间，四家牌比好大小后，把牌翻过来，牌面朝下，并且规定自己一方得墩的牌直放，对方得墩的牌横放，这样打完 13 张牌就很容易计算双方各得几墩，是否完成定约。完成定约的标准是 6 + 定约数。如：东主打 2 $\spadesuit$ ，那么东西方必须拿到 $6 + 2 = 8$ 墩以上才算完成或超额完成定约，如果未

西方拿 7 墩，那么就没有完成定约，称为宕一（就是输一墩），只拿 5 墩就是宕三。再如：南主打 3 $\diamond$ ，那么南北方就要拿 $6+3=9$ 墩才算完成定约，拿 10 墩称为超一，只拿 7 墩就是宕二。由于一副牌最多可拿 13 墩， $6+7=13$ ，因此桥牌叫牌的最高定约数为 7，而最高定约是 7 无将。

桥牌经过叫牌制订了一个定约，并通过打牌检验是否完成或超额完成定约。最后由南家记分，这样一副牌的打牌全过程才算结束。

练 习 一

一、把准确的数字填入空格：

定约 1 $\diamond$ ：定约方拿____墩，正好完成定约；

定约 2 $\heartsuit$ ：定约方拿____墩，超一；

定约 3 NT（无将）：定约方拿____墩，宕一；

定约 4 $\spadesuit$ ：定约方拿____墩，宕二；

定约 5 $\clubsuit$ ：定约方拿____墩，正好完成；

定约 6 $\diamond$ ：定约方拿____墩，超一；

定约 7 $\heartsuit$ ：定约方拿____墩，宕二。

二、定约完成与否的标准是什么？

第四节 桥牌的记分

一、记分的重要性

桥牌记分极为重要，这不仅因为得分多少决定胜负，而且可以说，不懂记分，是学不好桥牌的。例如：对手可以完成 4 $\spadesuit$ 定约，而你如果打 5 $\clubsuit$ 可能宕二，究竟叫还是不叫？怎样更合算？这就需要懂得分数的计算，否则肯定会吃亏。

二、记分表

有人认为桥牌计分难，其实只要记几次分就可以学会并且记牢。

桥牌记分规定*

1. 基本分

定约方完成定约，得分如下：

有将定约	未加倍	加倍	再加倍
低级花色◇或♣每一墩	20	40	80
高级花色♠或♥每一墩	30	60	120
无将定约	未加倍	加倍	再加倍
第一墩	40	80	160
从第二墩起，每一墩	30	60	120

定约数基本分达到或超过 100 分称作成局定约。

定约数基本分未满 100 分称作不成局定约。

例如：

定约 3 无将，基本分为 $40 + 2 \times 30 = 100$ 。

定约 4 ♥ 或 4 ♠，基本分为 $4 \times 30 = 120$ 。

定约 5 ♣ 或 5 ◇，基本分为 $5 \times 20 = 100$ 。

这些均为成局定约，也就是叫牌达到成局水平。凡低于

* 根据1987年3月31日世界桥联颁布的新规定，记分方法作了修订：1. 完成或超额完成再加倍定约，另加奖分100，修正原来奖50分的规定；2. 无局方加倍定约未完成约的扣分，宕1墩100分，宕2墩300分，宕3墩500分（与原规定同），宕4墩800分，以后每多宕1墩增加300分；再加倍定约则按此数2倍。现在举行的所有桥牌赛均已按此规定执行。

上例定约者，都是不成局定约。如 3♠ 的定约，基本分是 $3 \times 30 = 90$ ；4♦ 定约，基本分为 $4 \times 20 = 80$ ，基本分都未滿 100 分，所以是不成局定约。叫牌(定约)进局与否，对得奖分的多少有很大的关系。

2. 奖分

(1) 定约方超额完成定约，每超额一墩，得分如下表：

无 局 方			有 局 方		
未 加 倍	加 倍	再加倍	未 加 倍	加 倍	再加倍
基 本 分	100	200	基 本 分	200	400

(2) 定约方完成加倍定约 50

(3) 定约方完成再加倍定约 100

(4) 定约方完成不成局定约 50

(5) 定约方完成成局定约 无局方 300

有局方 500

(6) 定约方完成小满贯(定约 6) 无局方 500

有局方 750

(7) 定约方完成大满贯(定约 7) 无局方 1000

有局方 1500

定约 6 就是小满贯，定约方必须拿 12 墩或 12 墩以上，才算完成或超额完成定约。

定约 7 就是大满贯，定约方必须拿 13 墩才算完成定约。

以上奖分方法说明，奖分不仅与定约的水平(不成局定约、成局定约、满贯定约)有关，而且与定约者这副牌是有局方还是无局方有关。例如，同样是南定约 4♥，正好打成，如果这副牌是第 3 副牌(东西有局，南北无局)，那么得分为